

KONAMI

MANAKA  
NO  
MOTO

*Always in love...always  
Feel this love every day and night...  
You can see the endless love story...COVERS*

ラブプラスビジュアル&設定集  
マナカのもと

ラブプラス  
LOVE PLUS



ISBN978-4-86155-271-7

C0076 ¥800E



1920076008009

株式会社コナミデジタルエンタテインメント

定価：840円(本体800円) ⑤



ちょっと恥ずかしいけど、  
見てくれると嬉しいな……。

# ラブプラス

L O V E P L U S

OFFICIAL BOOKS

電話でマナカと  
おしゃべりできる!?  
メッセージサービス実施

※メッセージサービスは、  
2010年3月31日まで実施されています。



彼女の容姿、髪型、  
ファッション、etc.  
マナカの“もと”がわかる  
『ビジュアル&設定集』

- + 初公開！ ゲーム未使用イラスト収録
- + イベントのラフイラストも盛りだくさん
- + モーション絵コンテや声優インタビューも必見



©2004 Konami Digital Entertainment



KONAMI

MANAKA  
NO  
MOTO

Always in love, anytime.  
That's life, live every day multiple.  
You can see the online love story...COVERED

ラブプラス  
マナカのもと

ラブプラス  
L O V E P L U S



# ラブプラス

L O V E P L U S

ビジュアル&設定集 マナカのもと

MANAKA  
NO  
MOTO

*Always in the middle  
of the line every day and night.  
You can see the world from here.*



MANAKA NO MOTO

# Staff Profile

内田明雄 Akari Uchida

プロデューサー。「ラブプラス」では制作総指揮として、企画立案から世界観、キャラクターの設定などを担当。代表作は「ときめきメモリアル Girl's Side」「ランブルローズ」とんがりボウシと魔法の365日」など。

神山敬介 Keisuke Kamiyama

「ラブプラス」では左邊バート、草人バートのシナリオ全般を管理、監修する。またその性格付けなど、キャラクターの内面構築も主に手がける。「ラブプラス」がデビュー作。

ミノトロー Mino Toro

イラスト描画。「ラブプラス」ではキャラクターデザイン、イラストレーションのすべてを担当。代表作は「ときめきメモリアル ONLINE」のキャラクターデザインなど。

# ラブプラス

LOVE PLUS

ビジュアル&設定集 マナカのもと

Gallery

設定

Artworks

Special Interview

声優インタビュー

ラブプラス ビジュアル&設定集

## 特別企画

マナカと電話しよう？

「マナカがあなたからの連絡を今か今かとまっているよ。」

マナカの電話番号は、本のごとくにメモしてあります。

早く見つけて、彼女に電話をけななくちゃー！

そうすればあふれそうなおなたへの嬉しいが電話口で聞けるはず。

あなたの彼女とラブプラスをおしゃべりしよう！

わたしも「といっばい  
あなたとお話したいな」なんて  
だめ、かな？



サービス期間

2009年12月24日(木)  
~2010年3月31日(水)

- ※話し中の場合は、回答が返り合っているおそれがあります。しばらく時間が経ってからおかけ直してください。
- ※サービスは無料ですが、電話の通話料は有料です。
- ※電波状態の悪化などで途中で音声が届かなくなった場合も、接続中の通話料はかかりません。
- ※海外からの発信は出来ません。
- ※1回電話など、一部の端末には対応していない場合があります。
- ※権利ある状態なく、配信している書き録音し、個人的に楽しむ場合以外の目的で複製することおよびネットワークを通じて頒布することは、著作権法で禁じられています。
- ※サービス期間中、予告なくサービスが一時的に利用できない場合があります。
- ※地方の提供するサービスをご利用になった際に発生するいかなる損害、トラブルにも一切責任を負いません。
- ※サービス内容については予告なく変更、削除される場合があります。





G

a

l

e

r

y



Manaka



















# 高嶺愛花

CV. 早見沙織

主人公と同学年で、テニス部のチームメイト。  
文武両道の優等生で、箱入りのお嬢様。  
周りから注目される反面、少し距離をおかれています。





〔Profile〕

学年 高校2年生

血液型 A型

誕生日 10月5日

星座 てんびん座

趣味 お菓子作り・ピアノ

好きなスポーツ テニス

好きな音楽 ピアノコンツェルト

好きな動物 ウサギ

TEL 050-7568-0261

ミノ・タロー（以下ミノ）「制服のデザインは、一般的なセーラー服をベースにしました。今回ユイザーさんが自身の高校生活を追体験できるようなデザインにしたかったんです。マンガ的な、衣装のかわいさを追求するよりも、現実生きてきた中で「あ、高校のときにいた女の子って、こんなだったよね」と懐かしく思えるようなデザインにしようと思いました」

神山「マナカがテニス部所属になったのは、ネネはバイトで出会いますし、リンコは運動部というキャラではないし、3人キャラクターがいる中でバランスを取ろうと思ったのが始まりです。それでマナカは何部かと考えたとき、本格的な体育会系ではなくて、ちよっと文化系な雰囲気もあって、お嬢様っぽい所ということで、テニス部になりました」

内田「マナカの名前の由来は、まさにそのまんまです（笑）。苗字は『高嶺の花』の高嶺。名前は、ネネが年上、リンコが年下、その真ん中で『まなか』。漢字も、『華』よりも『花』の方が上品さやリアリティがあるかなと思いました」





内田「オッス、マナカだよ」のポーズは、最初から決まっていたわけではなくて、とにかくはっちゃけた感じで、と指示しました(笑)。ちょうど逆ポーズが流行っていた時期で、なんかやるじゃん、っていうの、と私が実際にやって見せたら、そのまま逆ポーズのポーズになりました」

ミノイラストの構図はほとんど独断でやりました。一枚描くのに、ラフから仕上げまでほぼ自分一人で作業をしています。最初に絵の構図を考えるとき、背景がどう入るかも考えておきます。どこにこういうポーズでキャラを描くかというレイアウトから、色の付いたラフの状態までなら一日でやってしまいますね。普段は紙に絵を描くんですが、今回はいつもと結構を変えなくて、パソコンで直描きました」

神山「当初は、友達パートのイベント絵はほんの3枚くらいの手定でした。どうしても3Dだけでは表現しにくい場面だけ、イラストで描いてもらう予定だったんです。結局、ほぼ全部描いてもらうことになりましたが……」





ミノ「この頃はまた、キャラクターの設定も何もなかったんです。とにかくゲーム全体の絵柄を決めようとしている、3Dグラフィックの原点の時期ですね。ちなみに、中央のポリゴンモデルも私が自分で作りました。絵柄を考える中で、女優の誰々風とか、映画のなんとか風とか、内田さんがいるようなキーワードを言うんです。そのキーワードのどこを内田さんはよいと思ったのか、よく考えながら描きました」

内田「かなり前のイラストでひとつひとつタッチが違っているので、まだ画風が固まってないのがよくわかりますね。この右側のデザインは、ポリゴンが先で、絵が後に作られました。ポリゴン制作時は、制服がブレザーだったんです。スカートは空色のチェック柄で、あれはあれでかわいかった(笑)」

神山「左の茶髪のイラストは、3Dグラフィックの社内プレゼン用に描いてもらったものです。真面目な女の子が、主人公と付き合うことでこう変わります!という例を説明するためのものです」

# Character Design

—未使用も含むキャラクター設定資料—







内田「最初、プロモーション用に、3人で歌ったり踊ったりしているPVを作ろうかって言っていたんです。上のタスキをかけているマナカは、その衣装のデザインです。『シンパシ』の制服はリアルっぽい感じですから、ただ制服で通らしても面白くないですよね。だったら制服をモチーフにしたアイドルっぽい衣装を作ろう、というところで揃ってもらったのですが……残念ながら結局PV企画自体がボツになってしまいました」

神山「シナリオは、告白後の下校会話なんかから書いています。先に一般的な会話を書いた方が、キャラクターの造形が固まりやすいんです。ゲームの仕様が決まったのもシナリオ完成と同時くらいで、それからミノタローさんがイラストを描き始めてたから最後の最後までかかっていましたね」

ミノ「右下中央のナイチンゲールは、人に見せない自分用のスケッチですね。開いた場所でのイベントなので、黒い服だと本当に顔面が真っ黒になってしまう。それで服を真っ白にしたんですよ。大正時代の看護婦のイメージです」



# SD Characters

未使用も念のためキャラクター



















神山「右上はとぎメモ「夢イベント」の初期案ですね。ゲームではほとんど初代「とぎメモ」そのままの絵柄ですが、最初はこんな風に、今風の絵柄で行こうかとも悩んでいたんです。でも、もっとレトロな感じで、初代「とぎメモ」的なゲーム画面にしようというところで、結局下ツットで作りました。当初はリンコとネネにも、それぞれとぎメモ「イベント」があったんですよ(笑)」

三ノ「マナカが髪をとかしているイラストは、エンディング用ですね。エンディング用のイラストは、明確なコンセプトが特に指示されてなかったんです。ただ、キャラのイメージが出やすい絵を描いてくださいというのでした。ちなみにエンディングらしくなるよう、イベント絵よりの全体的に太い線で描いています」

内田「マナカがウイニングバードの前に立っている絵は、発売直前に差し替えましたね。決定稿の方が、背伸びして前に乗り出しているので、マナカの気持ちも感じられるし、より生き生きとした絵になっていていいと思います」

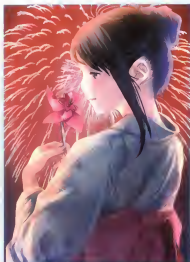












内田「右上のマナカの水着のイラストは、私の方でリメイクを出しました。ユウザーさんがこのイラストのどこをうれしと感じるのか考えたとき、ちよっとアビールが弱いと想って、だから本番はもっと元気よく、こちら水に着れそうな構図になっています」

神山「イラストは単にきれいでかわいいうイラストというだけでなく、メッセージ性がある方がうれしいと想うんです。何かをやっている最中だが、絵からストーリーが感じられる方が、集めていて楽しい。イラストのタイトルも、「もうっ、冷たい」とか「キレイ……」とか、彼女とのシチュエーションが頭に浮かぶようなものを付けました」

三ノ「季節ごとのイラストイラストも、特に細かい指示はなかったの、好きな勝手に描かせていただきました(笑)。夏はやっぱ浴衣だろとか、王道な水着とか。メイドやコスロリは……みんな見たいかなと想って(笑)。ポリコンのエプロンドレスはありますけど、イラストで見られる機会はここしかないですかな」

# Hair Style

未使用の会合キャラクターの髪型設定





## Emotions

本使用も色もキャラクターの表情設定

せー



ミノ「mana」を描く上で、彼女が持っている青のよさを特に意識しました。品があるけれど、純粋だから感情が素直に表情に出てしまう。だから、寝ている顔や怒っている顔はちょっと強めに表現しました。それとmanaは毎日ごとくりボンの色が変わるんです。毎日やるゲームだから、毎日変化が欲しくて、私が提案しました。髪型は黒いボンのツースайдアップとボニーテールが好きです」

内田「髪型を決めるとさへアカタロクを参考にしてもいいんですが、カタログの写真って、セットしてすぐの髪型なので、そのままゲームの日常シーンに使うと、ちょっと不自然になってしまうんですね。manaの髪型だと僕は右が2番目で一番下のストレートの下ろしてあるのが好きだな」

神山「ボニー」が服に干渉する関係で、残念ながら採用できなかった髪型もあります。動いているときはある程度仕方ないにしても、普通に立っている状態ではボニーが破綻しているのは厳しいので……。manaの髪型は、僕も黒いボンのツースайдアップが好きです」



# Motion Image

キャラクターの動きを  
イメージする絵の絵コンテ



## ◆ マナカの彼氏のあなたへ

内田「マナカの醍醐味は、やっぱり自分(ユーザーさん)色に染まっていくな」といふことです。これはまさに「コラプラス」自体のコンセプトでもあります。マナカは箱入り娘で、まだ「色」が付いていない。その父、ちよっとしたことでもすぐに反応して、ユーザーさんの色に染まっていきました。そこが彼女の最大の魅力だと思えますね。そういう意味では、付き合っていくうち、自分と同じような人になっていくタイプの女の子ですね。現実で言うとうと、自分が染だしなみをしっかりとっていないと、彼女もだんだんいいかげんになっていったら(笑)。自分色に染まりやすい父、彼氏であるユーザーの姉さんは、ちゃんと自分を律していけないといけません。そんなキャラだと思えますね」

神山「私が個人的にマナカをかわいいなと思うのは、彼女が売っている場所ですね。例えば「ウィニングバー」でのファーストデートでは、本当は食べたことないのに食べたとウソをついてもフォロワーしつめなくてあなふたしますよね。そういう、マナカが何かを外しちゃうって後から慌てたり、取り繕ったりする



と「おは特に」がけい「うー」に聞い  
ます。そしてマナカはさうじう行  
動をしたとき、主人公が驚く場合  
もあつたかな場合もあります。主人  
公に感情移入して楽しんでいたた  
くのもいいです。そんな人々を、  
リマのうちにすまうと感動して見  
て、いんぐのも面白く、感動しまわ

「うー」や「はー」の雑言などでは、どう  
してもマナカが中心の扱いになっ  
てしまふんですね。それならば、  
リアルも、中心に扱われるだけ  
の設備力を出さないといけないと  
思ひ、力を入れてデザインしまし  
た。例えば、バックシーイングは  
マナカー人です。雑言の表紙に  
マナカだけ載つたりもするんず  
が、その「うー」や「はー」は、マナカ派  
の人がまあ、マナカをうしろう  
ないまはに、感動して、うしろう  
な……ヒロインとしての設備力を  
描ければ、なと思つています。シン  
ブルながらもヒロイン像——ユー  
ザーさんみんなが、想ひにヒロイン像  
を、ちゃんと表現して、うしろう  
な、聞いてあげよう



# Early Design

キャラクターの初期デザインや  
初期の設定資料





ミノ「この辺は、まだ絵柄を模倣しながら描いていますね。決定稿よりあさが細いです。ピンクの水着のイラストは、社内用の企画書に使ったサーブスカットですね。女の子にタッチするゲームなので、タッチしなくなるイラストがいいだろうということで、水着を消しました(笑)」

神山「初期イラストのmanaは髪が茶色いのですが……髪を染めている設定だったというより、ゲーム画面で映えるように茶色く描いていたんです。そういう意味ではもっと奇抜な、ピンクや緑色の髪にしようという案もあったのですが、この色になりました」

内田「manaはゴマファザラシのイメージでデザインしてもらいましたが、ゴマと思われるかもしれませんが、ゴマファザラシの赤ん坊の顔って、哺乳類共通のかわい顔のパターンらしいんです。人間も哺乳類である以上、ゴマファザラシでデザインすれば間違いないんじゃないかと(笑)。それで実際は初期より髪は黒く、眉毛も太くなりました」

## 早見 沙 織

as  
高 嶺 愛 花

はやみさおり:5月29日生まれ。

東京都出身。アイムエンタープライズ所属。主な出演作品は『セキレイ』結役、『東のエデン』森美咲役など。

早見、すごく自慢しなくなるようなお友達です！ 勉強スボーフなんでもできますし、それだけじゃなくてすごく優しい子です。演じていても、本当に思いやりがあるなあって勝手に感じました。もし友達にいたら、自分自身もちょっと優しくなれるような、周りにいいオーラを分けてくれるような女の子だと思います。

早見リンこちゃんとは、男性から見てももちろんすごくかわいいて感じてると思うんですが、女性目線で見るとまた違ったかわいらしさがあるんですね。同性の目線だから気づくのだと思うんですが、「あ、今ほんとに言いたいことがあるのに言えてないな」とかいうのがわかってやうんです。根は素直なのにそれを表に出せないところとかが、見てて二十ニヤしちやいます(笑)。そんな印象の女の子です。

――スミは、おどろかしてあげよう。

早見、お話をきいて、初めてキャラクターを見たときから思ってたんですけど、アキラ、お姉さんというか、理想のお姉さんですよ。もし自分のお姉さんだったらすごく心強い存在だと思います。学校の先輩とか、バイトとかで知り合っただとしても、なんでも相談したくなるような人だと思えます。自然体で



いられる、そういう自分を引き出してくれる人だなと感じます。

――早見さん。

早見、印象に残っているのは、夢イベントですね。マナカちゃんとは、ほかの2人の女の子よりも性格も真面目なんでしょうが、実拍子もないことばわいなんです。夢の中だとガラッと変わって、はっちゃけた部分が出てくるんですけど、私自身も、演技演技する上で意識していることとはまた違って、ちょっとコミカルに演じてみようかなという意識が生まれました。

――では、高嶺さん、お話をきいて、

早見、女子高生の等身大というかが、ナチュラルさをできるだけ保ちたいということですね。そして、一方で、やっぱりマナカちゃんはずっと普通の女の子とは格が違う。高嶺の花なので(笑)。そこを気をつけた。普通の女子高生らしくもあるけれど、マナカちゃんらしい、品のいい部分や優しい部分、それに彼女ならではの悩みを、ちよっと含ませようと思いましたが、常に頭の隅にそういつたものを置いて、マナカちゃんというキャラクターから外れないように演技することを、すごく意識しました。

――夢、他には、印象に残る

収録中、エニートはありますが、早見、セリフの量がすごく多かったことですね。それから寒い時期に録ったので、





外とお部屋の中の温度差が激しくて、それも大変でした。初めは夫々なんですけど、だんだん体が暖まってきて、鼻声になってしまったりして「笑」そういったことでも、演技に差が出てきてしまうんですよ」

キスやスキンシップの収録では、暖められたのかもしれませんが。

早見「難しかったですね。主人公側のセリフや心境もほとんどなくて、本当にマナカちゃんの気持ちだけが前面に出てくる脚本でしたから……「台本も……」とかが多いですし、セリフも減んでてちよつと恥ずかしかったです(笑)。でも照れるのはきつとマナカちゃんも照れているだろう、と、ブラスに解釈しました。というのも、マナカちゃんは性格的になかなか情動的になれない部分もあると思うんです。でも流のことは大好き！と思ってるから、恥ずかしいけど伝えた。そういう葛藤を意識しました」

マナカ「まっ種類の性格があります。演じ分けはなかなかでした」

早見「性格」この差を消さないようにするのが、難しかったですね。本当に潮がいまいなですけれど、ちよつとした気配の違ひとか、「……」の多さとかで表現しています。だけど、どの性格もマナカちゃんに変わりはないので、別人になってはいけません」

早見「うーん、難しいですね。自分が演技とがはありますか？」

早見「うーん、難しいですね。自分が演技とがはありますか？」

しているぶんにはどのマナカちゃんもすごく大好きですが、見ているぶんには、一瞥も命を懸けてるのが伝わってくる。マナカちゃん、私としてはかわいい！と思います。マナカちゃんってすごく柔らかい部分もありつつ、頑張り屋さんなんです。マナカちゃんはその頑張りやが神秘的に表れていて、とてもかわいいと思います。それでもやっぱりちよつと踏み出せないところがあるんですよ。それはそれで、恥づけているのがかわいいです(笑)。それぞれ違うかわいさがあるんです、どれも大好きです」

実際にゲームをプレイされて、どんな印象でしたか？

早見「えーっ、動いている！という感じでした(笑)。しゃべっているときのどじこか動いたり揺れたりするモーションが、すごくリアルだなと思いました。あと収録中、スタッフさんから「自然体でできるだけ皆身入りの女の子らしく」というご指示をいただいたのですが、その自然体を意識した声でしたが、ゲームの動きにもリンクできたのかなと、うれしく感じました」

マナカの反応を愛嬌あふれるのは、いいですか？

早見「ファンの皆さんもそうですし、業界の方にも「ラブブラス」のことを話していたら機会が多くて「流が広がっているな」と感じます。私が声優だとは知らずに、自分の道線にあたる方が購入されたと聞いてびっくりしました。あと学校の女の子の友達をやっていたりとか、流

女達の被氏がやっていたりとか(笑)。彼女公認で、2台で通帳とかやってみるそうです(笑)。男性に頼らず、いろんな世代のいろんな方たちに受け入れられているのを感じますね」



「なかなかに強いては、マナカちゃん、というユーザーさんいるのか？」

早見「そうですね。うちの母も「ラブブラス」をやっているんですが、3回、告白されないままエンディングになってしまってます(笑)。3回目でもうやくやく「やっ」って言ってるんですけど、それで私も、これは自分(笑)だからって悔しいかな、と頑張りました。おかげでどうにか、1回目で告白してもらえました！」

「最後」の本を買ってくださった皆さんへ、メッセージをお願いします。

早見「まずこの本を手に入れたって、ありがとうございます。いろいろなところから、ラブブラスの勢いというかな、大きな波が来ているということを感じています。自分としても、そんなすごいゲームに関わることが本当にうれしいです。幸せな気持ちでいっぱいなんです。この本も、読んで初めてわかるエピソードや、実際にマナカとおしゃべりできるような、マナカと電話しよう！など、盛りだくさんな内容です。これから、ゲームや本など、さまざまな形で、どっぴり「ラブブラス」の世界に浸っていただけたらうれしいです！」

# ラブプラス

L O V E P L U S

ビジュアル設定集 マナカのもと

※本誌に掲載のイラストはすべて、本誌の著作権者であるコナミデジタルエンタテインメントの許可を得て掲載されています。

KONAMI OFFICIAL BOOKS

ラブプラス ヒンヤル系設定集 マナカのもと

※本誌に掲載のイラストはすべて、本誌の著作権者であるコナミデジタルエンタテインメントの許可を得て掲載されています。

Copyright © Konami

発行所: 小山パコ・コナミ Digital Entertainment  
〒107-8324

小山幸明 井田恵理 / E.I. (C)

Copyright © Konami

発行所:

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

※本誌に掲載のイラストはすべて、本誌の著作権者であるコナミデジタルエンタテインメントの許可を得て掲載されています。

※発行所:

2010年01月11日 初版第1刷発行

発行人 田中富美明

編集人 亀井英雄

発行所 株式会社コナミ・ゲームス・エンタテインメント

〒107-8324

東京都港区赤坂9-7-2

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324

〒107-8324







